KOEI

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

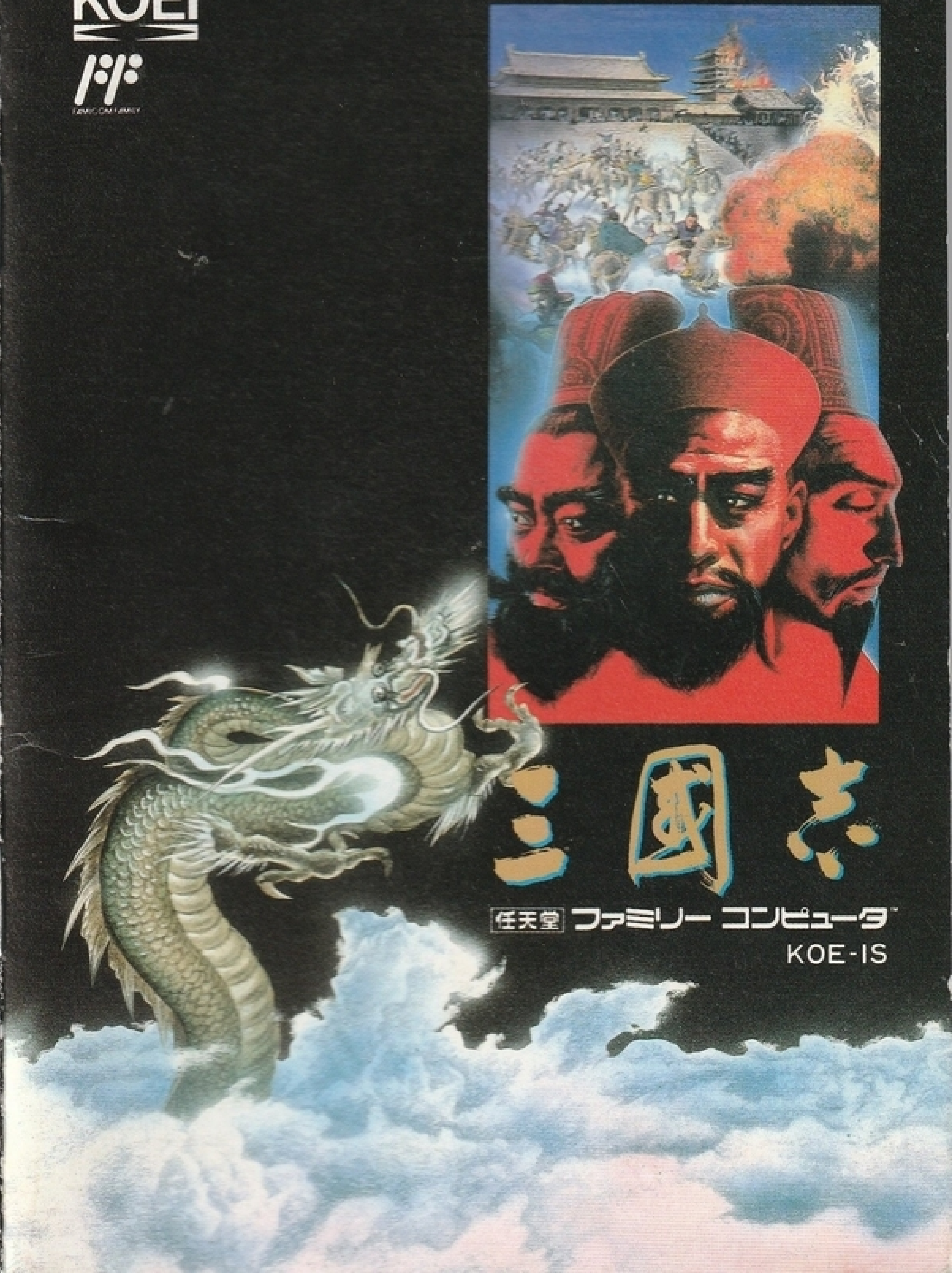
本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。このカートリッジを無料で複製すること、及びゲームの映像、内容等を出版、放送、上演等に使用することを禁じます。

株式会社 光栄

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 ©1988 KOEI CO;LTD. PRINTED IN JAPAN.

KOEI

FAMICOM FAMILY



三國志

任天堂 ファミリー コンピュータ™

KOE-IS

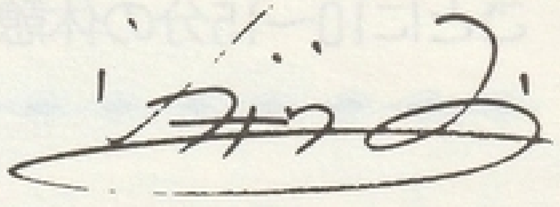
はじめに

20世紀の現在でも世界中に多くのファンを持つ中国文学の最高峰、『三國志』。英雄と英雄とのドラマチックな出会い、虚々実々の駆け引き、経済政策の成功と失敗、そして大軍を率いての戦など、『三國志』で活躍する登場人物たちは、歴史を動かしているのは人間自身だということを教えてくれます。

シミュレーション・ゲーム「三國志」は、文学作品『三國志』の持つ壮大なドラマを、できるだけ演出するように努力して作られています。このゲームでは、「人」が重要な役割を果たします。あなたは優秀な人材を集め、その心をつかまなければなりません。あなたへの忠誠心にあふれた、優れた部下を持つことなく、このゲームの覇者となることはありえません。

さあ、あなたも三国時代の個性あふれる武将たちとともに、中国統一の夢を果たそうではありませんか。

㈱光栄 ゼネラル・プロデューサー：シブサワ・コウ



使用上のご注意

ファミリー・コンピュータ用ゲームカセット「三國志」を楽しく遊んでいただくために、マニュアルをよく読んで、正しい使用法で末長くご愛用ください。

1. カセットを交換するときは、必ず一度本体の電源を切ってから、取りかえてください。
2. ご使用後は、必ずACアダプタをコンセントからぬいておいてください。
3. ROMカセットは精密機器です。故障の原因となりますので、次のことはしないでください。
   ①極端な温度条件下での使用や保管。
   ②強いショックを与えたり、分解する。
   ③端子部に直接手をふれたり、水にぬらす。
   ④シンナー、ベンジンなどの揮発油でふく。
4. テレビ画面から、できるだけはなれてゲームをしてください。
5. 長時間ゲームをするときは、健康のため、約2時間ごとに10〜15分の休憩を取ってください。

ゲームをはじめる前に　4
「三國志」シナリオ　8
ゲーム・スタート　14
ゲーム終了　15
条件の設定　16
中国の覇者をめざす！MAIN画面　20
パラメータ　22
イベント　34
コマンド－内政・外交篇　36
戦いにいどむ！HEX画面　47
コマンド－戦闘篇　54
「三國志」武将名鑑　57
「三國志」関連年譜　76
索引　78

ゲームをはじめる前に

あなたは三国時代の英雄のひとりとなって、それぞれのシナリオに決められた勝利条件を果たし（シナリオ1～4でプレイしたときは、シナリオ5に進んでゲームが続きます）、中国全土の統一をめざします。

1. 遊び方

ＭＡＩＮ画面上で内政や外交、ＨＥＸ画面上で戦争をおこないます。

⑴ＭＡＩＮ画面

プレイヤーが命令を出すコマンド入力画面です。コマンドは月に一度、１年に12回出せます。（領地を2つ以上持つときは、毎月国ごとに１回）。

⑵マップ画面

58ヶ国に分けられた中国の地図です。君主の領地別に色分けされ、それぞれの勢力範囲（持っている国の数）がわかります。58ヶ国がそれぞれ命令を出します。

⑶ＨＥＸ画面

ほかの国に攻めこんだとき、攻めこまれたときに戦闘をおこないます。戦場国の地形をあらわすマス目上で、１日（１ターン）に一度命令を出します。くわしくは、ＨＥＸ画面（47ページ）を見てください。

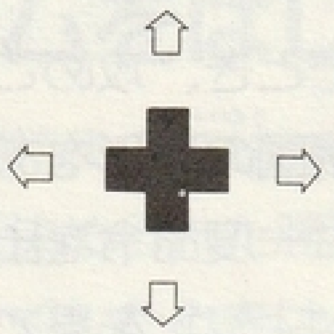
2. 目的と勝利条件

ゲームの最終目的は、全中国58ヶ国の統一です。シナリオ１～４では、まず決められた勝利条件を満たし、次にシナリオ5に進んで全国統一をめざします。シナリオ１～４で、勝利条件とは別にそのまま全国を統一すると、エンディングになります。

シナリオごとに決められている勝利条件は、「三國志」シナリオ（8ページ）を見てください。

3. コントローラーの使い方

✚ボタン…カーソルの移動、数の入力、ＨＥＸ画面上の武将の配置・移動・攻撃方向の入力（くわしくは55ページ）



✚ボタンの対応方向

Aボタン…コマンド・数などの決定
Bボタン…コマンド・数のキャンセル、地図の切りかえ（Bボタン…ちずの表示があるとき）

❶2つのうち1つを選ぶとき

（Y／N）？など、2つの物から1つを選ぶときは、←・→で決めます。

❷数の入力

数を入力するときは、↑・↓で0～9の数字が増えたり減ったりし、Aボタンをおすと決まります。数が2ケタ以上になるときは、→でケタを移動させ、反対に←で1ケタもどせます。

戦争相手国を選ぶときなど1ケタ以上の数を入力する場合、0を入力してAボタンをおすと、コマンド自

体がキャンセルされます。

例：「33」を出したいとき

画面表示	操　作	操作の結果
0	✚ボタン↑	3
3	✚ボタン→	30
30	✚ボタン↑	33
33	Aボタン	33（決定）

このほかの特殊なキー操作は、すべて画面表示やマニュアルに従ってください。

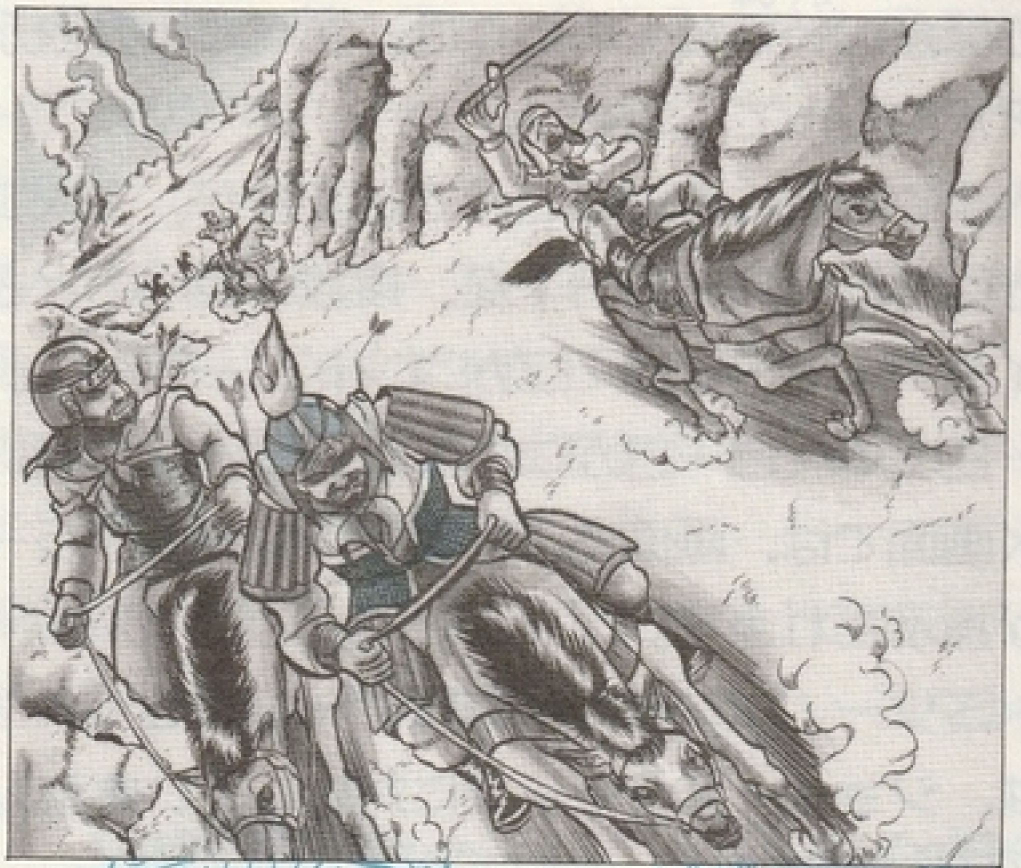
8人まで同時に遊ぶことができますが、1人プレイのときはコントローラーⅠを、複数プレイのときは、プレイヤー1・3・5・7がコントローラーⅠ、プレイヤー2・4・6・8がコントローラーⅡを使います。HEX画面では、画面右下に使うコントローラー（番号）が指示されます。

※ファミリー・コンピュータ用ゲームカセット「三國志」は、ジョイ・スティックに対応していません。

「三國志」シナリオ

「三國志」には、『三國志演義』をもとに作られたシナリオが5つあります。年代別にそれぞれ登場する君主や武将、勢力範囲がちがいます。

※ゲームに登場する武将の名前は、ほとんど漢字であらわされます。武将の一覧を見たときなど、ひらがなで表示されているときは、同じ名前を持つ武将（袁紹と袁尚など）を間違えないように気をつけてください。



シナリオ1　董卓打倒

◎ゲームスタート　西暦189年

◎時代背景　宦官暗殺など、後漢の政治の乱れに乗じて洛陽に入り、新しいみかどを立てて中央で実権をにぎったのは董卓だった。しかし、董卓の無謀なふるまいにおこった武将たちは、董卓を討つために兵をあげる。身の危険を感じた董卓が洛陽をのがれて長安に移ると、各地の英雄たちは一斉に洛陽をめざした。三国の時代、乱世へとときは流れていく。

◎選べる君主（番号は、最初に持っている国）

曹操	7	孫堅	41
劉備	14	袁紹	4,5
袁術	37,38	劉表	39,40
董卓	18,19,20,21	劉焉	47,48,49

◎勝利条件　①30以上の国を支配する。
②①にさらに20国（洛陽）、21国（長安）のどちらかに君主がいる。

シナリオ2　曹操の台頭

◎ゲームスタート　西暦195年

◎時代背景　192年、王允は董卓の部下・呂布を味方につけ、董卓を暗殺した。武将たちはみな政権をにぎろうと争って中国全土は分裂し、各地でさかんに勢力争いが起こった。劉表との戦で死んだ孫堅、その後をついだ息子・孫策の活躍もめざましい。一方、青雲の意志に燃える曹操の勢いも増し、下邳で呂布をたおすなど、のちの魏のもとを着実に築いていた。

◎選べる君主（番号は、最初に持っている国）

曹操	13,19,20	孫策	28,32
劉備	10,11	袁紹	4,5
袁術	29,30,37,38	劉表	39,40,41,42
劉璋	23,47,48,49,50	呂布	6,7

◎勝利条件　①30以上の国を支配する。

②①にさらに20国（洛陽）、21国（長安）のどちらかに君主がいる。

シナリオ3　新時代の幕開け

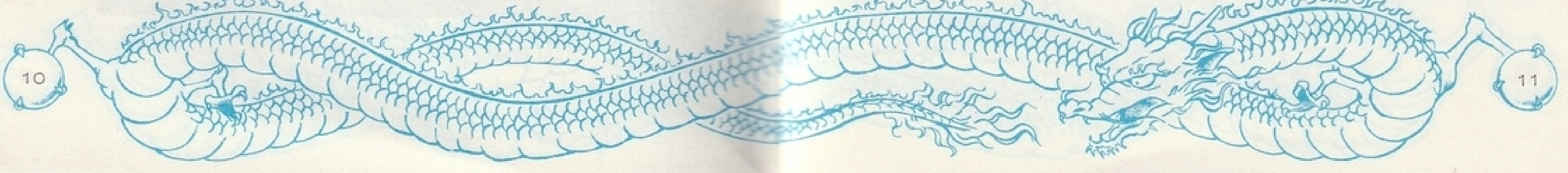
◎ゲームスタート　西暦201年

◎時代背景　199年、易京で公孫瓚を破った袁紹は、北方に大きな勢力をのばした。このとき、劉備にはまだ定まった領地もなく、曹操から袁紹、劉表のところへ身を寄せるなど、ほとんど放浪状態であった。一方、袁紹の力をおそれた曹操は、今後の運命を決める一大決戦を決意する。孫堅の後をついだ孫策が26歳の若さで暗殺され、弟の孫権がその志をついで立つといった目まぐるしい変動もあった。

◎選べる君主（番号は、最初に持っている国）

曹操	6,7,12,13,19,20	孫権	28,31,32,33
劉備	37	袁紹	1,2,3,4,5,18
劉表	38,39,40,41,42 43,44	劉璋	45,46,47,48,49, 50,52
馬騰	24,25,26,27		

◎勝利条件　40以上の国を支配する。



シナリオ4　孔明の出廬

◎ゲームスタート　西暦208年

◎時代背景　袁紹をほろぼした後、河北と華北を制圧した曹操は、中国の北の地方を中心に順調に勢力をのばしていた。南方には、劉璋と孫権が陣取っていて、劉備はいまひとつのびなやんでいた。しかし207年、諸葛亮孔明という最高の軍師をむかえると、そのアドバイスに従い、領地の拡大に向かって着実に歩みはじめる。こうして、208年、三国時代の幕開けへとつながる「赤壁の戦い」が起きたのである。

◎選べる君主（番号は、最初に持っている国）

曹操	1,2,3,4,5,6,7,8,9,12,13,16,18,19,20,21		
孫権	28,31,32,33,34,35,36	劉備	37,38,39,40
劉璋	46,47,48,49,50,51,52,53	馬騰	24,25,26,27

◎勝利条件　40以上の国を支配する。

シナリオ5　三国の時代

◎ゲームスタート　西暦215年

◎時代背景　「赤壁の戦い」で曹操を破り、大勝利を収めた孫権と劉備は、確実に勢力をのばし、ついに三国鼎立の時代が訪れた。敗戦から立ち直った魏の曹操が、呉を率いる孫権が、蜀の劉備が、中国を三分割したのである。いよいよ「三國志」は最大のクライマックスをむかえる。魏・呉・蜀の三国のうち、中国全土を統一するのは果たしてどこか。

◎選べる君主（番号は、最初に持っている国）

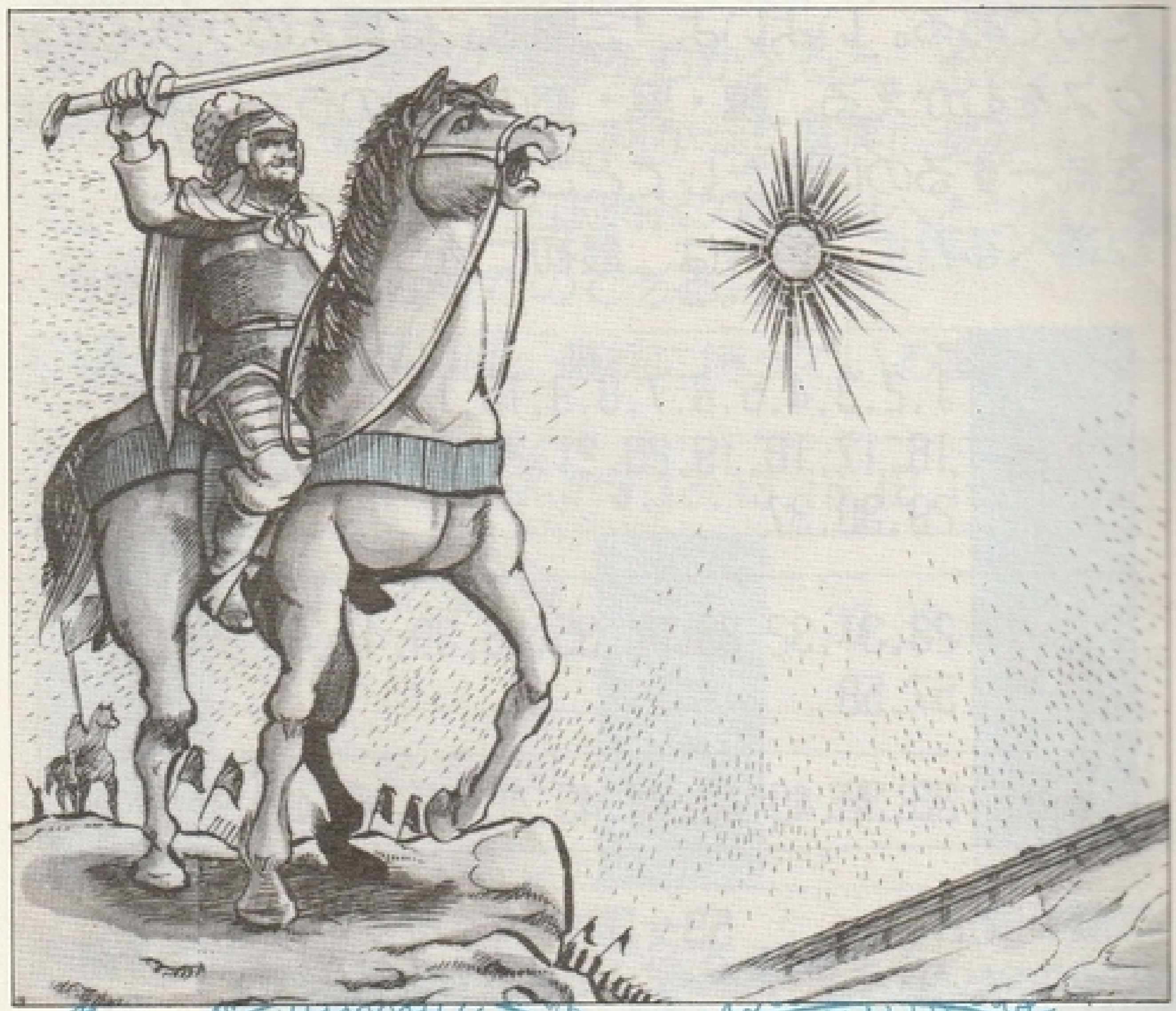
曹操	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,29,30,37
孫権	28,31,32,33,34,35,36,39,41,43,55,56,57,58
劉備	23,38,40,42,44,45,46,47,48,49,50,51,52

◎勝利条件　58ヶ国すべてを支配する。

ゲーム・スタート

本体の電源を入れる前に、ROMカセットをスロットに挿入し、電源スイッチを入れてください。

オープニング画面の後、STARTボタンをおし、**条件の設定**（16ページ）に従ってゲームを進めてください。



ゲーム終了

1. プレイヤーの選んだ君主が死んだとき

配下の武将の中から後をつぐ者を選んでください。配下が１人もいないときはゲーム・オーバーです。

新しい君主のカリスマが低いと、配下の武将の忠誠度が下がり、さらに、忠誠度が0になったときは在野武将になります。

2. ゲームを中断するとき

ゲームを途中でやめるときは、**コマンド14：ちゅうだん**（45ページ）で進行状態をセーブしてから終わらせてください。

ゲームを終わらせるときは、必ずリセット・ボタンをおしながら電源を切ってください。

条件の設定

ゲームをはじめる前に、ゲームの条件を決めます。

1. データを選ぶ

どちらにしますか？

（1. にゅーげーむ／2. ろーどでーた）？

はじめてゲームをするときや、新しく最初からゲームをはじめるときは1. を選んでください。

セーブしてあるゲームをするときは、2. を選びます。

2. シナリオを選ぶ

どのしなりおにしますか

シナリオは5つあります。シナリオごとに、選べる君主や君主の持っている国がちがいます。シナリオの説明（8ページ）を参考に、1つを選んでください。

3. プレイ人数を決める

なんめいでぷれいしますか（0−8）？

シナリオごとに、選べる君主は3～8人で、この数ぶんの複数プレイができます。ここで0を入力すると、コンピュータがデモンストレーションをおこなってゲームが自動進行します。

4. 英雄を選ぶ

ぷれーやーnはどのえいゆうをえらびますか

（1−8）？

あなたがなりたい英雄（君主）を決めてください。

5. 英雄の能力を決める

○○のかくようそをきめます。

英雄の能力（身体・知力・武力・カリスマ・運勢）を決めます。能力はゲーム中、武将の様子を見たときにあらわされます。

Aボタンをおすと値が決まります。（最大100）。《これでよろしいですか（Y／N）？》に対し、答えてください。決定は何度でもくり返せます。

6. コンピュータの強さを決める

こんぴゅーたーのつよさをきめてください。

1. よわいーーー10. つよい（1～10）？

ゲームの難しさを決めます。1～10までで、数が大きいほど難しくなります。

7. コンピュータの性格を決める

こんぴゅーたーのせいかくをきめてください。

（1. こうせんてき／2. りちてき）？

コンピュータの思考の特徴を決めます。好戦的を選ぶとコンピュータは攻めこんできやすく、理知的では慎重に力をたくわえようとします。

8. コンピュータどうしの戦いを見るか見ないか

こんぴゅーたどおしのせんとうをへっくすでみますか？（1. みる／2. みない）？

コンピュータが担当している国どうしが戦いをはじめたとき、HEX画面で見るか、マップ上で終わらせるかを選びます。マップ上で終わらせると、待ち時間

が少なくて済みます。これはゲーム中に変更できます。

9. 条件の確認をする

すべてよろしいですか（Y／N）？

決めたことがらが、これでよいかを確認します。

10. 条件の最終決定をする

なにをきめなおしますか？　1. しなりお

2. えいゆう

3. わたしのつよさ

4. きめなおさない

9. でNを選ぶと、上のことがらについて決めなおせます。

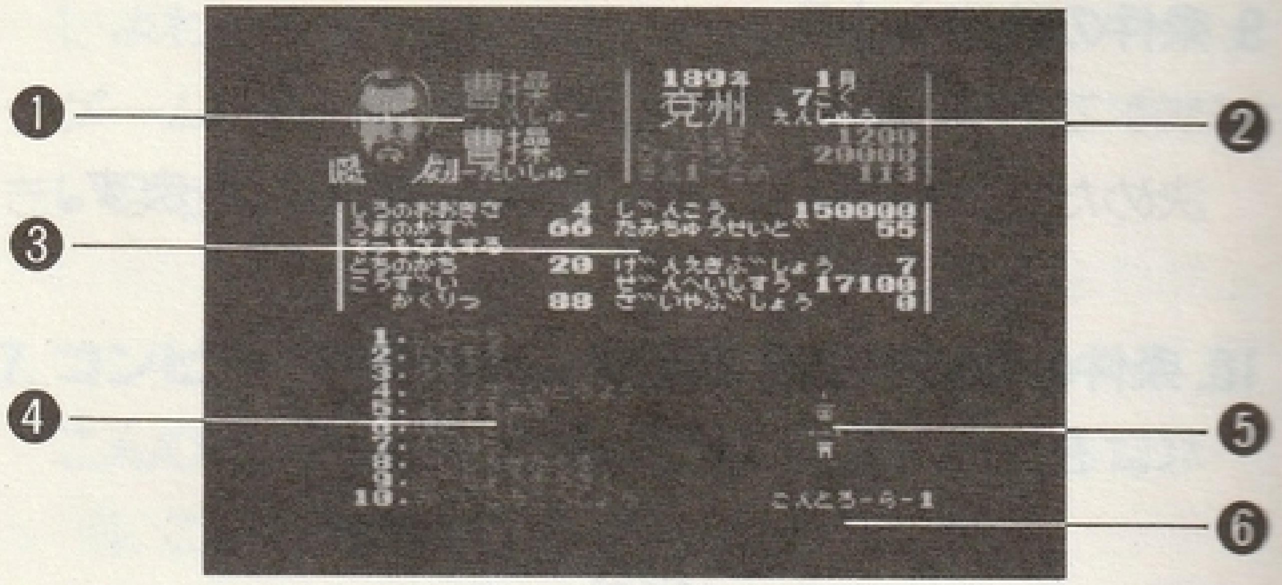
11. ゲームをスタートする

それではげーむをはじめましょう

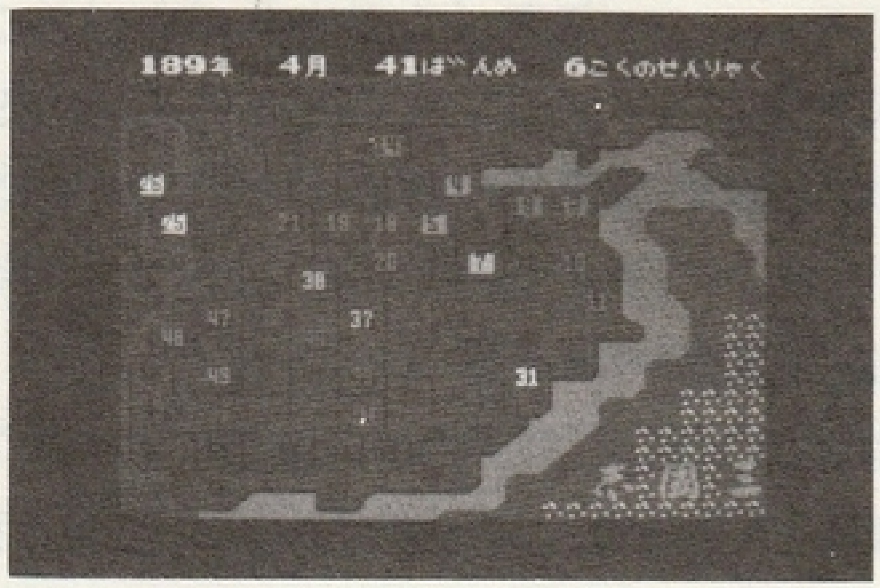
なにかボタンをおしてください。

それでは、いよいよゲーム・スタートです。

中国の覇者をめざす！MAIN画面



（a）コマンド入力画面



（b）マップ画面

❶君主の顔と名前、太守の名前。

❷現在の西暦（せいれき）、命令中の国名。

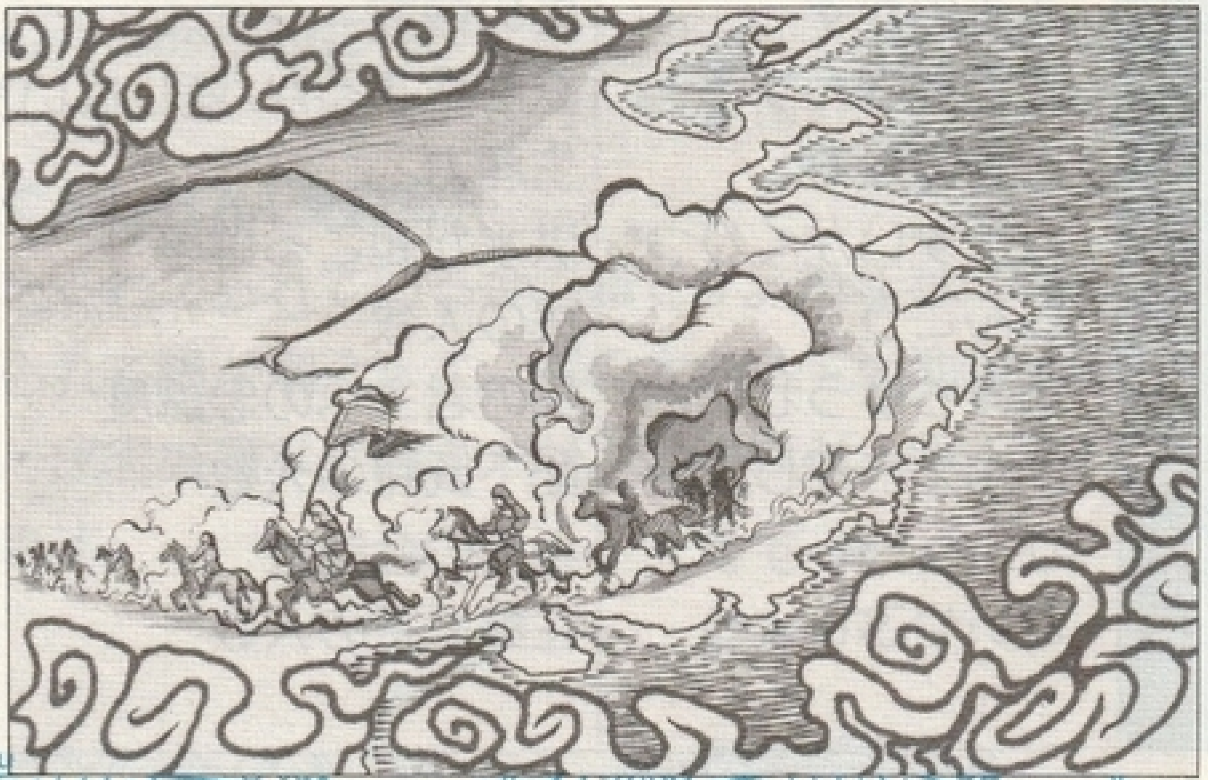
❸国データ（国の状態、くわしくは22ページ）。

❹コマンド一覧。

❺メッセージ。

❻使用するコントローラーの番号。

Bボタンで、58ヶ国のマップ（b）に切りかわります。マップ上では、何かボタンをおすとMＡＩN画面（a）にもどります（《なにかぼたんをおしてください》の表示が出ます）。



パラメータ

国データ

No.	項　　目	意　　　味
1	くんしゅ	その国を持っている人
2	たいしゅ	その国を治めている人
3	ぐんしきん	持っている金
4	ひょうろう	持っている米の量
5	きん1－こめ	米の値段
6	しろのおおきさ	城の数
7	うまのかず	馬の頭数
8	てつをさんする	鉄を産するか/産しないか
9	とちのかち	生産力
10	こうずいかくりつ	洪水が起こる確率
11	じんこう	民の人数
12	たみちゅうせいど	民の君主への忠誠度
13	げんえきぶしょう	配下武将の人数
14	ぜんへいしすう	兵士の合計数
15	ざいやぶしょう	在野武将の人数

1. くんしゅ（君主）

その国を持っている英雄のことです。

2. たいしゅ（太守）

その国を治めている人です。君主がその国にいるときは、必ず君主＝太守です。君主がいないときは、配下の武将の中から、カリスマと君主への忠誠度の大きいものが（自動的に）選ばれます。太守が敵に寝返ると、その国は相手の領地になります。

コマンド12：いにん・かいにん （44ページ）で、その国の政治を太守に任せているとき、名前の下に―いにん―とあらわされます。

3. ぐんしきん（軍資金）

たくわえられている金の量です。毎年秋に税金が集められて量が増えます。城の大きさ・土地の価値・人口・民忠誠度など経済力が大きいほど、収入は多くなります。

4. ひょうろう(兵糧)

たくわえられている米の量です。毎年秋に民から集められて量が増えます。土地の価値・人口・民忠誠度などが高いと生産力が大きく、洪水確率が低いほど集まる量は多くなります。

5. きん１ーこめ(金１ー米)

米の値段です。金１で買える米の量をあらわし、数が大きいほど安く買えます。

6. しろのおおきさ(城の大きさ)

その国にある城の数です（ＨＥＸ画面では、マス目の数であらわされます)。城の数が多いほど集まる税金の量が多く、城の大きさは国の経済力を左右します。

7. うまのかず(馬の数)

その国にいる馬の頭数です。武将を登用するとき、贈り物として使われます。

8. てつをさんする/さんしない(鉄を産する/産しない)

その国で鉄を産出するか、しないかを区別します。鉄を産する国では、コマンド11：とりひき(44ページ)で鍛冶屋を呼んで武器を作り、兵武装度を上げることができます。鉄を産出しない国では武器は作れません。

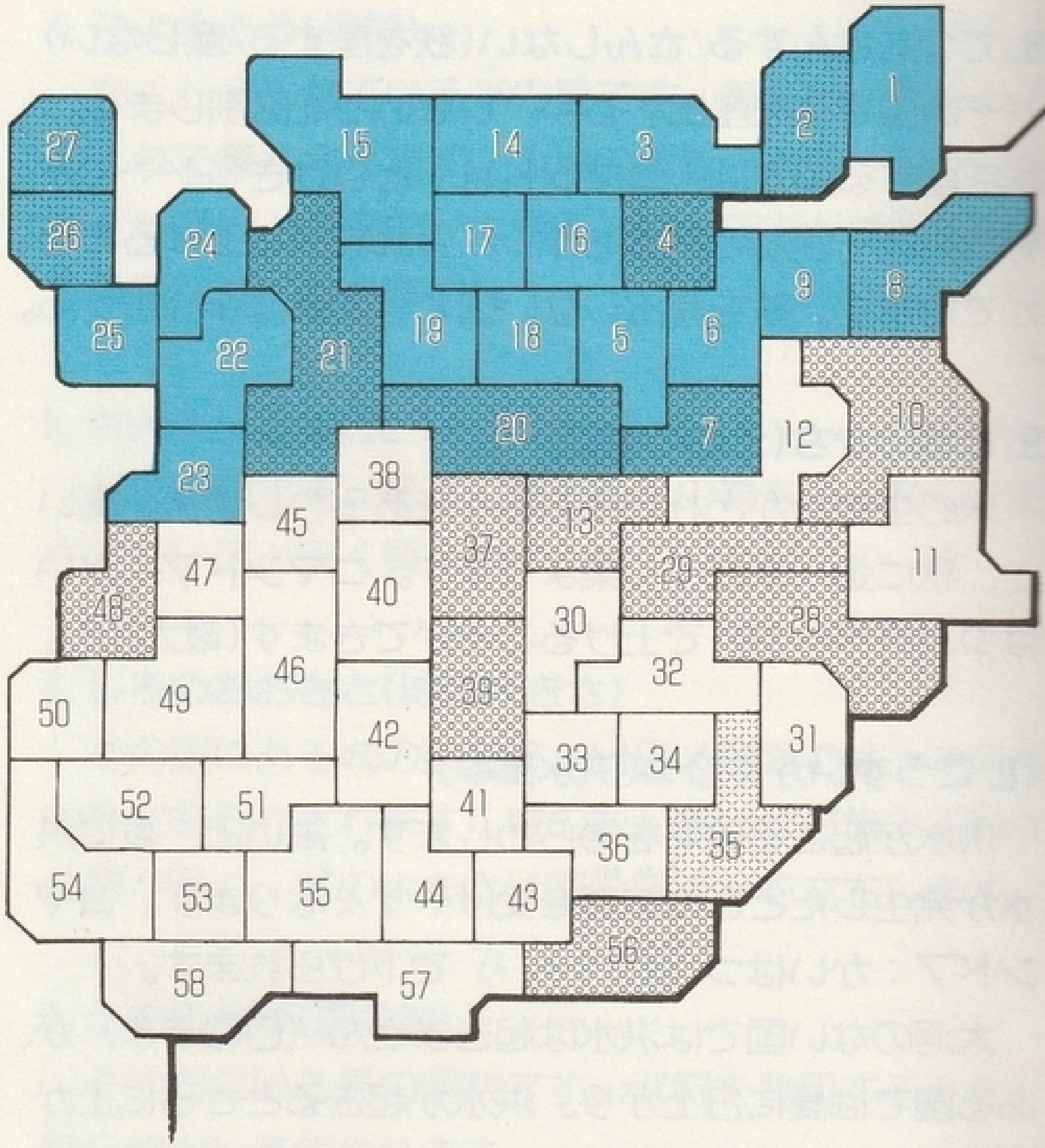
9. とちのかち(土地の価値)

米の生産力がどれだけあるかをあらわします。高いと、秋に金・米が多く集まります。コマンド７：かいはつ（41ページ）で上げることができます(最大200)。

10. こうずいかくりつ(洪水確率)

洪水が起こる確率をあらわします。高いと、夏に洪水が発生したときに被害を受けやすくなります。コマンド７：かいはつ（41ページ）で下げられます。

大河のない国では洪水は起きません（０のまま）が、ある国では夏に３上がり、洪水が起きるとさらに上がります。大河のない国は、次ページの地図の通りです。



洪水の起きない国
かならず商人のいる国
北方の国

パラメータ

11. じんこう(人口)

民の人数です。春に20%増えます。人口が少ないと、秋に集まる金・米の量が少なくなるなど生産力に影響(えいきょう)します。コマンド4：じんざいとうよう (38ページ)で兵士をやとうとそのぶん減ります。

12. たみちゅうせいど(民忠誠度)

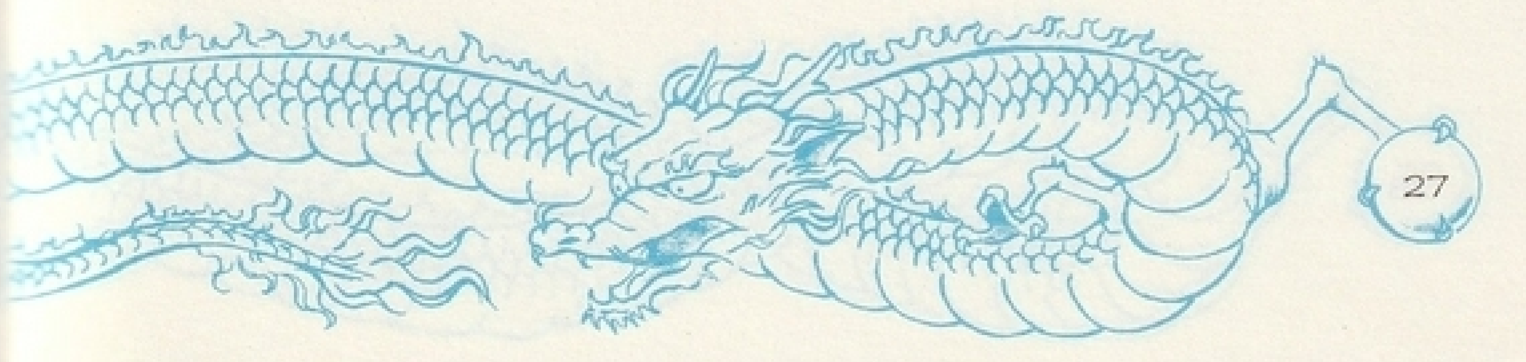
民が君主に対してどれだけ忠誠をちかっているかをあらわします。低いと生産力が落ちて災害が発生しやすくなり、極端(きょくたん)に低いと住民反乱も起こります。値は、災害にあうと下がって、コマンド6：ほどこし (41ページ) で民に米をあたえると上がります(最大100)。

13. げんえきぶしょう(現役武将)

その国にいる武将の数です。１国につき、最高28人まで置けます。

14. ぜんへいしすう(全兵士数)

国の戦力となる兵士の数です。現役武将１人が持っ



ている兵士の合計があらわされます。コマンド4：じんざいとうよう（38ページ）で兵をやとうと増えます。

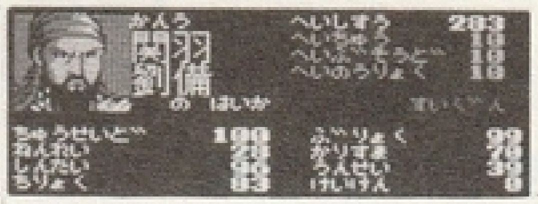
15. ざいやぶしょう（在野武将）

その国ですでに発見されていて、どの君主にも仕えていない武将の数です。発見されていない武将はコマンド9：ぶしょうそうさく（41ページ）でさがします。

「三國志（さんごくし）」で、戦争をするときや領地を広げるとき、配下の武将が多くいるほど有利です。また、自分の領地内にいる在野武将は、部下として一番安全に使える人材です。

武将データ

コマンド5：ようすをみる（40ページ）で、武将の様子を見たときにあらわされます。



No.	項　　目	意　　味
1	くんしゅである ○○のはいか ざいやのしである	武将の身分
2	ひめ（君主のみ）	むすめの人数
3	へいしすう	兵士の人数
4	へいちゅう	兵士の武将への忠誠度
5	へいぶそうど	兵士の持っている武器の量
6	へいのうりょく	兵士の戦闘能力
7	すいぐん	水軍をあつかえるかどうか
8	ちゅうせいど （配下のみ）	武将の君主への忠誠度
9	ねんれい	とし
10	しんたい	健康の良しあし
11	ちりょく	頭の良さ
12	ぶりょく	戦いの強さ
13	かりすま	指導力
14	うんせい	運の強さ
15	けいけん	ものごとの体験度

1. くんしゅである(君主である)

その国を持っている英雄だということです。

○○のはいか(○○の配下)

国を守っている現役武将だということです。

ざいやのしである(在野の士である)

在野の武将だということです。

2. ひめ(姫)

君主のむすめの人数です。コマンド10：がいこうこうしょう（42ページ）の婚姻で、他国へとつがせます。

3. へいしすう(兵士数)

その武将が持っている兵士の人数です。武将が移動するとき、戦争に行くときには一緒に行動します。コマンド４：じんざいとうよう（38ページ）で兵をやとって増やせます。

4. へいちゅう(兵忠)

兵士が武将にどれだけ忠誠をちかっているかをあらわします。(武将の君主に対する忠誠度とは別のもの)。コマンド６：ほどこし（41ページ）で武将に金をあたえると上がり、ＨＥＸ戦での部隊の機動力も増えます。

5. へいぶそうど(兵武装度)

兵士が武器でどれだけ武装しているかをあらわします。高いと攻撃に有利ですが、機動力は小さくなります。鉄を産出する国では、コマンド11：とりひき（44ページ）で、鍛冶屋で武器を作ると上がります。

6. へいのうりょく(兵能力)

兵士の戦闘能力をあらわします。高いと機動力も大きく、攻撃での味方の被害が少なくて済みます。コマンド８：へいしをきたえる（41ページ）で増やせます。

※兵忠、兵武装度、兵能力の最大は100です。

7. すいぐん(水軍)

水軍をあつかう能力を持つか、持たないかを区別します。水軍をあつかえると、戦闘であまり機動力を使

わずに河や海を越えることができます。

8. ちゅうせいど(忠誠度)

　武将が君主にどれだけ忠誠をちかっているかをあらわします。コマンド6：ほどこし（41ページ）で武将に金をあたえると上がります（最大100）。忠誠度の低い武将は、敵に寝返りやすくなります。

9. ねんれい(年齢)

　現在のとしをあらわします。年齢の高い武将は、春（34ページ、季節処理）に寿命で死ぬことがあります。

10. しんたい(身体)

　値が小さいと、疫病になったときや春（34ページ、季節処理）に死ぬ確率が高くなります。

11. ちりょく(知力)

　頭の良さをあらわします。高いと、すべての命令の成功率や結果が良くなります。コマンド6：ほどこし

（41ページ）で武将に書物をあたえると増えます。（最大100）。

12. ぶりょく(武力)

　戦闘能力をあらわし、高いほど戦闘に有利です。

13. かりすま(カリスマ)

　支配者としての指導力、統率力、魅力をあらわします。武将の登用や外交交渉などの成功率、結果に影響します。

14. うんせい(運勢)

　人間の力では、どうしようもない「運」です。

15. けいけん(経験)

　仕事やものごとをどれだけ体験しているかをあらわします。経験と知力のうち、高い方が命令の成功率や結果に影響します。どの武将も最初は0ですが、知力が低くても、仕事をさせると経験値が上がります。

イベント

季節は、旧暦で１月～３月が春、４月～６月が夏、７月～９月が秋、10月～12月が冬です。

1. 定例季節処理

⑴春

①人口増加－人口が増えます。

②年齢チェック－寿命になった武将、身体値の低い武将が死亡します。

⑵秋

①徴税－民から金・米を集めます。

②給与－武将、兵士に給与をあたえます。支払う金・米が足りないと、忠誠度の低い武将はあなたからはなれ、在野武将になります。

2. 災害

⑴洪水

揚子江、黄河のまわりの国で夏に起こります。人口

・兵士数が減り、土地の価値・洪水確率・民忠誠度に悪い影響をあたえます。洪水確率を下げると防げます。

⑵疫病

季節に関係なく起こります。とくに冬、多く起こります。武将の身体、人口・兵士数・民忠誠度が下がります。民忠誠度が高いと発生しにくくなります。

⑶いなご

春、夏または秋に起き、さらに次の季節にはまわりの国にも広がります。春に発生すると被害が大きく、冬には治まります。ただし、洪水が同時に起こると被害を受けずに済みます。

土地の価値・人口・民忠誠度・兵士数などが大きく下がります。

3. 反乱

災害の発生などにより、民忠誠度が下がると住民反乱が起きます。武力の高い武将はにげて在野武将に、武力の低い武将はつかまって殺されます。反乱の起きた国は、民誠度0の治めにくい空白地になります。

コマンド―内政・外交篇

✚ボタンの↑・↓でカーソルを移動させ、Aボタンで決定します。Bボタンでキャンセルできます。

コマンドは1～9、10～15の2画面に分けてあらわされます。✚ボタンの←・→で切りかえてください。

No.	項　目	意　味
1	いどう	武将・兵を移動する
2	せんそう	隣接国に攻めこむ
3	ゆそう	軍資金・兵糧を輸送する
4	じんざいとうよう	武将・兵をやとう 兵士を再編成する
5	ようすをみる	国・武将の様子を見る
6	ほどこし	民・兵に物をあたえる
7	かいはつ	開墾、治水工事をする
8	へいしをきたえる	兵を訓練する
9	ぶしょうそうさく	武将をさがす
10	がいこうこうしょう	他国と取り引きする

No.	項　目	意　味
11	とりひき	商人・鍛冶屋と取り引き
12	いにん・かいにん	配下武将に治めさせる
13	なにもしない	1ターンをパスする
14	ちゅうだん	ゲームのセーブ・終了
15	そのた	機能の変更

コマンド1：いどう（移動）

武将をとなりあう自分の領地、空白地へ移します。武将と一緒に、兵士も移動できますが、冬には（寒さで凍死して）兵士数が減ります。また、軍資金・兵糧を持たせれば、となりの国へ安全に輸送できます。

空白地へ移動するとその国は自分の領地になります。

コマンド2：せんそう（戦争）

となりあう他国へ攻めこみます。MAIN画面からHEX画面に切りかわります。君主自身が戦争に行くと自動的に総大将になりますが、配下の武将のときは信頼できる（忠誠度や武力の高い）者を選んでくださ

い。じゅうぶんな軍資金・兵糧も必要です。くわしくは、HEX画面（47ページ）を見てください。

コマンド3：ゆそう(輸送)

軍資金・兵糧を自分の領地に運びます。量の多いときや遠い国への輸送は途中でうばわれることもあります。冬の北方での輸送、北方への輸送はできません。

北方の国については、26ページの地図を見てください。

コマンド4：じんざいとうよう(人材登用)

(1)ぶしょうのとうよう(武将の登用)

在野武将を用いたり、ほかの君主に仕えている現役武将を登用します。現役武将を引きぬくには、その武将の君主への忠誠度が低いほど成功しやすくなります。

他国の太守の引きぬきに成功すると、その国が自分の領地になります。さらに前の君主への忠誠度が低かった武将は配下につきますが、高かった者は在野に下ります。太守以外の武将を引きぬくと、あなたの配下の現役武将にすることができます。命令は、君主のいる国からだけ使えます。

良い武将を登用するため効果的な手を使いましょう。

①きんをおくる（金を贈る）：知力の低い武将に対して効果があります。

②めいばをおくる（名馬を贈る）：カリスマの低い武将、武力の高い武将にはさらに効果があります。

③みずからでむく（自ら出向く）：武力が低く、知力の高い武将に対してとくに効果があります。ただし、自国以外の場所では、敵につかまるおそれがあります。

(2)へいしをやとう(兵士をやとう)

民から兵をやとって、配下の武将や自分にふり分け（現役武将が2人以上いる場合）、兵力（兵士数）を増やします。ひとり最大20,000人を持つことができます。全兵士数が、人口の半分以上いるときはやとえません。

軍資金10と兵糧100で、100人やとえます。

(3)さいへんせい(再編成)

全兵士（数）を改めて現役武将にふり分けます。

※(2)、(3)の兵士数のふり分け方

❶兵士数を変える武将を選ぶ。

❷持たせる兵士数の合計（増やすのなら、今持っている兵士数とあたえたい兵士数の合計）を入れる。

❸残り兵士数がなくなるまで❷をくり返す。

❹変更しおわったら、Bボタンをおす。

コマンド5：ようすをみる(様子を見る)

自国の様子を見てもコマンド数には数えられません。

(1)げんえきぶしょう(現役武将)

(2)ざいやぶしょう(在野武将)

(1)、(2)ともに武将の顔・データを見ます。

(3)ほかのくにのようす(ほかの国の様子)

他国の経済、社会の様子を見ます。

(4)ぶしょうのいちらん(武将の一覧)

その国にいるすべての現役武将のデータを見ます。

(5)みるのをやめる(見るのをやめる)

自国の場合はコマンド入力画面に、他国の場合はマップ画面にもどせます。

コマンドー内政・外交篇

コマンド6：ほどこし(施し)

(1)たみ(民)

民に食料をあたえます。民忠誠度が上がります。

(2)ぶしょう(武将)

武将に金・書物をあたえます。金で、武将の君主への忠誠度、兵士の武将への忠誠度を上げます。書物は、同じ国にその武将より知力が2以上高い武将がいるときに知力が１上がります。ただし、金が5かかります。

コマンド7：かいはつ(開発)

開墾や治水工事をおこなって生産能力を高めます。土地の価値が上がり、洪水確率が下がります。使う武将の能力やかける金の量によって効果がちがいます。

コマンド8：へいしをきたえる(兵士を鍛える)

兵能力を向上させます。金は必要ありません。

コマンド9：ぶしょうそうさく(武将捜索)

まだ発見されていない武将をさがします。見つかっ

た武将を、コマンド4：じんざいとうよう(38ページ)で登用すれば、あなたの配下（現役武将）にできます。

コマンド10：がいこうこうしょう(外交交渉)

ほかの君主と外交交渉をします。外交交渉をするだけでなく相手の敵対心を下げることも外交の目的です。

交渉が成功するか失敗するかは、カリスマと送りこむ使者の能力で決まります。最近戦争をしている、相手からの交渉を断っている、配下の武将を引きぬいている場合などは失敗しやすく、使者が殺されることもあります。これは、相手のあなたに対する敵対心が大きいからです（コンピュータ担当の国からも攻めこまれやすくなります)。

敵対心は、このように、以前相手とどのような関係にあったかを相手のいかりの度合であらわしたもので、他国の君主の一覧を見たときに表示されます。

使者に使った武将の忠誠度が低く、相手の君主のカリスマが高いとき、使者が寝返ることがあります。

(1)ひょうろうかり(兵糧借り)

兵糧を借ります。相手の国にある米の量が少ないときは、求めたぶんだけ借りられないこともあります。兵糧を返していないと、相手の敵対心が上がります。

(2)ひょうろうへんさい(兵糧返済)

秋に自動返済されますが、ここでも早く返せます。

(3)こんいん(婚姻)

自分のむすめをとつがせます。成功すると相手の敵対心が大はばに下がって、攻めこまれる可能性が低くなります。姫・使者が殺されることもあり、この場合はカリスマ・運が下がります。

(4)おくりもの(贈り物)

相手の敵対心を静める贈り物をします。贈り物を熱心にすればするほどほかの交渉が成功しやすくなり、攻めこまれにくくなります。

(5)きょうどうさくせん(共同作戦)

相手をそそのかして、ほかの君主への敵対心を上げさせます。あなたが攻められたときに助けてくれるものではありません。

コマンド11：とりひき（取り引き）

商人・鍛冶屋と取り引きをします。

(1)しょうにん（商人）

土地価値・民忠誠度の低い国、夏の南方の国、冬の北方の国にはほとんどいません。かならず商人のいる国については、26ページの地図を参照してください。取り引きは、そのときの米の値段でおこなわれます。

①ひょうろううり（兵糧売り）：兵糧を売って金にかえます。

②ひょうろうかい（兵糧買い）：兵糧を買います。

(2)かじや（鍛冶屋）

金10で武器を１作って、兵武装度を上げます。鍛冶屋は、金が足りなくても仕事をしてくれることがあります。鉄を生産しない国で武器は作れません。

コマンド12：いにん・かいにん（委任・解任）

自分の領地が増えたときに、国の統治を配下の武将に任せます。命令は君主のいる国からだけ使えます。

コマンド13：なにもしない（何もしない）

何もしないでその月を過ごします。

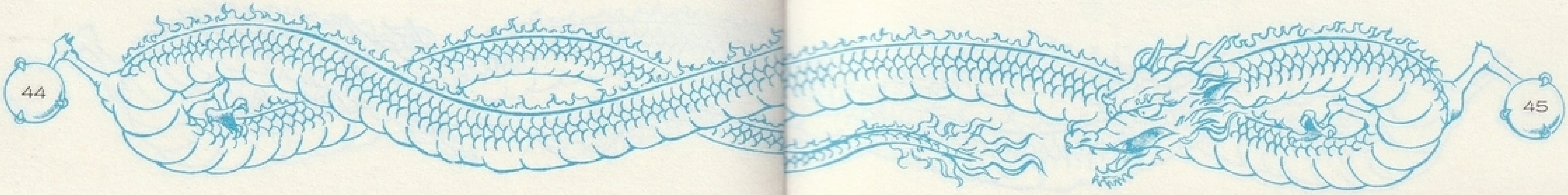
コマンド14：ちゅうだん（中断）

ゲームの状態をS－RAMに記憶させます。状態の良いときにはまめにデータをセーブしておきましょう。セーブは１ヶ所しかできませんので、新しくセーブしなおすと、前にセーブした内容は消えてしまいます。

セーブが終わってゲームをやめるときは、リセット・ボタンをおしながら電源スイッチを切ってください。

〈ご注意〉

1. リセット・ボタンをおしながら電源を切らないと、セーブされているデータがこわれることがあります。
2. 本体の電源を入れたままで、カセットをぬきさししないでください。



コマンド15：そのた(その他)

ゲームのオプション機能です。コマンド数には数えられません。

⑴おと(音)

B.G.M、効果音を流すか流さないかを選びます。

⑵あにめ(アニメ)

アニメーション・静止画を出すか出さないかを選びます。

⑶ひょうじじかん(表示時間)

メッセージの表示時間を調整します。1～10までで、数が大きいほど長くあらわされます。ゲームのはじめは、5に設定されています。

⑷へっくすせん(HEX戦)

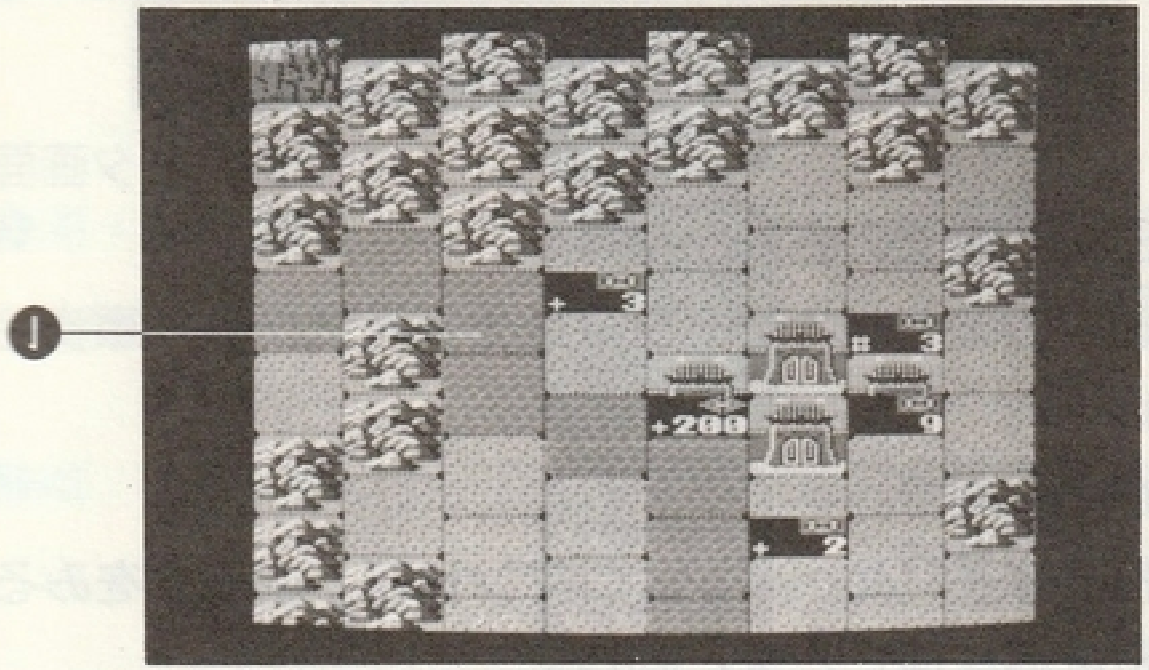
コンピュータどうしの戦いを、HEX画面で見るか見ないかを選びます。**条件の設定** (18ページ) で選んだものをここで変更(へんこう)できます。

⑸もどる(戻(もど)る)

コマンド受けつけ状態にもどします。

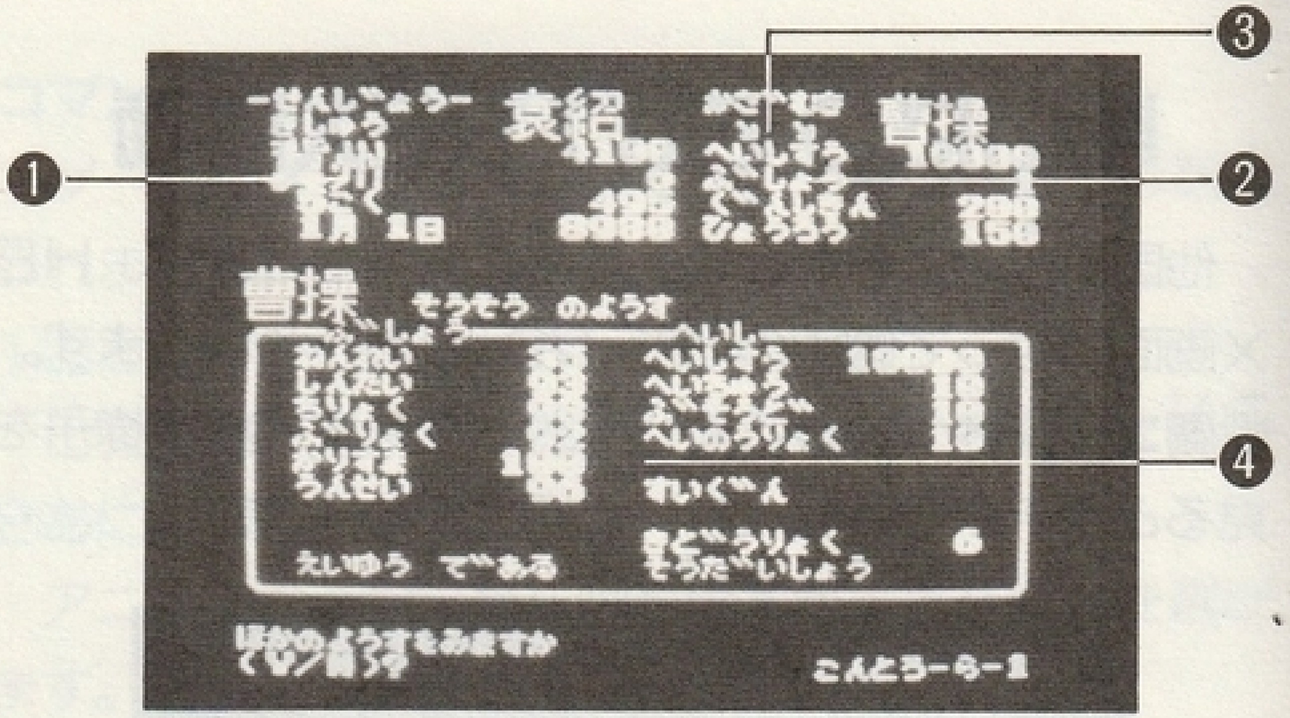
戦いにのぞむ！HEX画面

他国に攻(せ)めこんだとき、攻めこまれたときは、HEX画面になって国別の地形（a）があらわされます。**戦闘(せんとう)コマンド：ほうこく** (56ページ) で武将の様子を見ると、データ画面（b）に切りかわります。



(a)HEX画面

❶戦場国の地形（HEX)。



（b）データ画面

❶月日、戦場国の名前と番号。

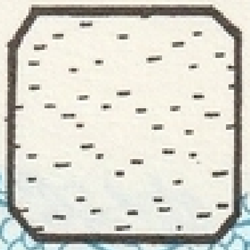
❷戦闘(せんとう)中の国の戦力データ（兵士数・武将数・軍資金・兵糧(ひょうろう)）。

❸現在の風向き。

❹武将の様子（40ページ、コマンド5：ようすをみるで現役武将を見たときと同じ）。

1. 地形

❶平地

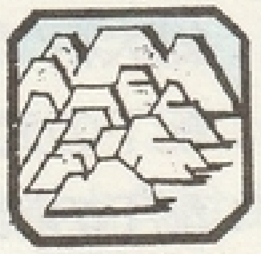


…必要機動力　2

❷湿地(しっち)

…必要機動力　5

❸山地



…必要機動力　4
守りに有利

❹山岳地(さんがくち)

…進入できません

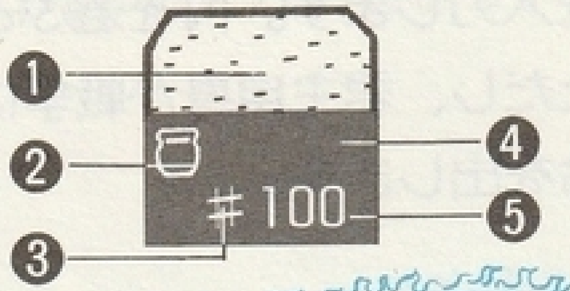
❺河・湖・海

…必要機動力　6
10

❻城

…必要機動力　3
守りにとくに有利

2. 部隊表示



❶ＨＥＸの地形。
❷兵糧を持っている部隊。
❸武将の身分。
- ♯：総大将ー水軍
- ＊：総大将
- ✚：配下の武将ー水軍
- ：配下の武将

❹軍の旗印。
❺兵士数（100人単位）。

3. 配置

ＨＥＸ上に武将（部隊）と兵糧を置きます。✚ボタンでカーソルを動かし（6ページ）、Ａボタンで決定します。配置は、攻撃側が先におこないます。

(1)武将

ＨＥＸ上の○印の上に配置します。《めいれいをあたえますか（Ｙ／Ｎ）？》に対して、直接コマンドを出す場合はＹを入力します。Ｎを選ぶと武将は勝手に行動します。ただし、君主自身が戦争に行ったとき、君主は必ず命令を出します。

防衛側は、最低１人最大10人までの武将を選んで配置します。配置していない待機中の武将がいて、ＨＥＸ上に10人いないときは、戦闘中、各ターンのはじめに援軍を送ることができます。

(3)兵糧

相手に兵糧を取られると負けますので、味方の武将のいるＨＥＸに置いて守るようにしましょう。

4. 戦闘

攻撃側から先に、１部隊に１回ずつコマンドを出します。守備側・攻撃側の両方が、全部隊に命令を出すと1日（１ターン）が終わります。１日につき、兵士数の20,000分の１の軍資金、200分の１の兵糧が減ります。

コンピュータどうしの戦争は、**条件の設定**（18ページ）、**コマンド15：そのた**（46ページ）で「みる」にしてあるときにだけ見ることができます。

5. 勝利条件

(1)攻撃側の勝ち

❶相手の軍資金または兵糧が0になったとき

❷相手の城を全部取ったとき（すべての城に味方の武将がいること）

❸相手の武将が1人もいなくなったとき

❹相手の君主を殺したとき

(2)守備側の勝ち

❶相手の軍資金または兵糧が0になったとき

❷相手の総大将がいなくなったとき

❸1ヶ月（30日）間、守り通したとき（時間切れ）

❹相手の兵糧を取ったとき

6. 戦後処理

(1)勝ったとき

相手の残した軍資金・兵糧が手にはいり、その国が新しく領地に加わります。

(2)武将をつかまえたとき

君主は必ず殺しますが、その配下の武将に対しては、次の3通りの方法が選べます。

①くびをきる（首を斬る）：武将を殺します。

②にがす（逃がす）：在野武将になります。

③めしかかえる（召し抱える）：配下の武将にします。

召し抱えた武将は、すぐに戦いに使うことができます。ただし、前の君主への忠誠度が高い武将は、あなたへの忠誠心がたいへん低くなります。

あなたの配下の武将がつかまった場合は、ほとんど相手の君主に召し抱えられます。

コマンド—戦闘篇

No.	項目	意味
1	いどう	部隊を別の場所に移す
2	こうげき	となりの敵部隊を攻撃
3	たいきゃく	部隊を引きあげる
4	たいき	何もしないでそこにいる
5	ほうこく	国・武将データを見る
6	ちけい	戦場国の全地形を見る

1. いどう（移動）

(1)つうじょう（通常）

部隊を１マスずつ移動させます。機動力が１以下になるまで移動できますが、Bボタンで止められます。

(2)さんかい（散開）

部隊を2つに分けます。散開した部隊で敵を一斉攻撃すると有利です。散開した部隊は移動できません。

(3)しゅうけつ（集結）

散開している部隊を１つに集めます。

2. こうげき（攻撃）

(1)つうじょう（通常）

となりあう相手部隊を攻めます。両軍の兵力が減り、兵士数が0になると敵につかまります。

(2)いっせい（一斉）

相手にとなりあう味方部隊で同時に攻めます。取り囲んで攻撃をすると味方の被害が少なくて済みます。

(3)かけい（火計）

となりのマス目に火をつけます。成功すると、そこにいる部隊は移動か退却しないと全滅します。炎は風下に向かって、敵・味方の区別なく燃えひろがります。

※移動・攻撃方向の決め方

まず✚ボタンのどれかをおして青い矢印を出します。

❶上・下：✚ボタンの↑・↓

❷右上・左上：青い矢印を↑の状態にして、✚ボタンの→・←

❸右下・左下：青い矢印を↓の状態にして、✚ボタンの→・←

❹Aボタンで決定し、Bボタンで取り消せます。

3. たいきゃく（退却）

となりあう自分の領地か空白地へ退却します。失敗することも多く、とくに機動力が少ないとき、多くの相手部隊にとなりあっているときはつかまることがあります。攻撃側の総大将が退却すると、全軍退却です。

退却可能な土地がないときは退却できません。

4. たいき（待機）

そのＨＥＸ上に部隊を休め、機動力を増やします。１回につき、機動力は１上がります（最大15まで）。

5. ほうこく（報告）

戦闘中の国の戦力データ、部隊の様子を見ます。

6. ちけい（地形）

ＨＥＸ画面を、✚ボタンで方向を動かして（6ページ参照）スクロールさせ、国全体の地形を見ます。Ａボタンで、戦闘コマンドの受けつけにもどります。

三國志
武将名鑑

魏

曹操　孟徳

三国・魏を建てた。宦官を祖父に持つ。黄巾の乱、董卓討伐軍に参加、献帝をむかえて一大勢力を築き、呂布・袁紹をほろぼした。丞相となって権勢をふるい、のち赤壁で劉備・孫権連合軍に敗れて三国鼎立の時代を招いたが、効果的な人材登用でもり返して魏国の王になった。

荀彧　文若

曹操の謀士。名門の出で、人なみ優れた容姿を持った。はじめ袁紹に仕えたが、曹操に走って程昱や郭嘉と活躍した。曹操が献帝をむかえて実権をにぎったのも荀彧の策による。官渡で袁紹をほろぼすが、のち曹操にうとまれた。

司馬懿　仲達

魏の大臣。操・丕・叡・芳の曹家4代に仕え、晋のもとを築いた。曹操の軍官として政治的手腕を発揮、蜀の諸葛亮を五丈原で破った。のち丞相となって実権をにぎり、事業は孫の司馬炎に引きつがれて、晋の建国となった。

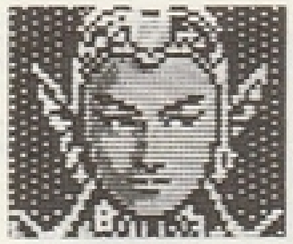
「三國志」武将名鑑

呉

孫権　仲謀

三国・呉の初代皇帝。孫堅の子で孫策の弟。父と兄の事業をついで江東地方を良く守り、その配下からは周瑜・呂蒙・陸遜など有能な人物を多く育てた。魏の大軍に攻められると、劉備と同盟して赤壁で曹操を破り、戦後は荊州を取りもどすために一転して魏と結ぶなど、柔軟で大胆な外交戦略をおこなった。魏・呉の抗争中も着実に勢力をのばし、江東に大独立国を建て呉王となった。

周瑜　公瑾



孫策、孫権に仕えた呉の功臣。孫策とは無二の親友で、喬氏の姉妹を妻に持った義兄弟の仲。孫策の死後は、弟・孫権をよく補佐して呉の勢力拡大に貢献した。曹操南征軍が呉にせまると、同盟論主流の中、ひとり開戦を主張、若い孫権を開戦にふみ切らせ、「苦肉の計」を計る一方、自ら水軍を率いて赤壁で曹操を火攻めにして圧倒的勝利を得た。

蜀

劉備　玄徳

三国・蜀漢の建国者。関羽・張飛とは義兄弟の仲。このほかにも温厚な人がらが多くの有能な人材を集めた。漢王朝の再興をめざして黄巾討伐に兵をあげ、しばらくは公孫瓚・曹操・袁紹・劉表をたよったが、三顧の礼をつくして諸葛亮を軍師にむかえると、曹操を討ち勢力を拡大した。成都で蜀の帝位につき、諸葛亮を丞相として善政をしくが、のち魏と戦って敗れ、白帝城で死んだ。

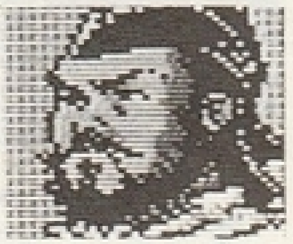
諸葛亮　孔明

三国・蜀漢の宰相。いおりを結んでくらしていたが、徐庶の勧めで、劉備に三顧の礼をもって軍師にむかえられて以来、全力をつくして劉備を補佐した。天下三分の計をもとに呉と連合して赤壁に曹操を破り、成都をうばって蜀を手に入れた。劉備の死後は、子・劉禅を助けて蜀の経営につとめ、さらに「出師の表」をたてまつって魏の司馬懿と良く戦ったが、五丈原に病死した。

関羽　雲長

三国・蜀の五虎大将のひとり。劉備の義兄弟、また挙兵以来の部下として、張飛とともに生涯劉備につき従った。武勇と人がらを見こまれて曹操につかまったときも、曹操のために敵将を討ち、世話になった恩を返した上で主君劉備のもとに去った。劉備の入蜀のとき、荊州に残って良く守ったが、魏の司馬懿、呉の呂蒙・陸遜ら連合軍のはさみ討ちにあって、子関平と処刑された。

張飛　益徳



三国・蜀の五虎大将のひとり。年長の関羽を兄と敬い、ともに劉備に仕えた。荊州の劉表のもとにいた劉備が、曹操に敗れて妻子を捨ててにげたとき、追撃する曹操の大軍を長坂の橋でただひとりで防ぎとめた。曹操もおそれたほど勇猛だったが、粗暴で大酒飲み、さらに部下を愛することを知らなかったため、呉討伐の間際に部下に寝首をかかれて死んだ。

伊籍　機伯

荊州の劉表のもとで、同じ食客として劉備と出会った。蔡瑁が劉備を暗殺しようとした襄陽の会では危険をいち早く感じ、劉備の一命を救った。以来腹心となって活躍した。

袁術　公路

黄巾討伐に参加、大将軍何進に仕え、のち宦官大虐殺に加わっている。袁家独自の国を作ろうとしたために、いとこの袁紹と対立、曹操・呂布に相次いで敗れて死んだ。

袁紹　本初

宦官を大虐殺するが董卓上洛をおそれて脱出、自国の勢力拡大につとめた。名門意識と御曹子的性格が天下統一に災いし、官渡で曹操に敗れると袁一族は急速におとろえた。

賈詡　文和

若くから人なみはずれた才能を評価された策士。李傕・張繡の参謀役をつとめ、官渡の戦いでは袁紹を見限って曹操軍に張繡を参加させている。のち曹操に仕えた。

「三國志」武将名鑑

郭嘉　奉孝

参謀・荀彧の推薦で曹操の配下となって的確な進言をして呂布を討ち、官渡では孫権の死さえ予言した。早くから劉備を警戒し、荊州を取っておくように曹操に勧めていた。

郭図

袁紹の幕僚。同じ配下だった荀彧が曹操に寝返ってからも、引きつづき袁紹に仕えた。幕下の沮授とはことごとく対立、官渡の決戦を導いて、結果として曹操に敗れた。

夏侯淵　妙才

三国・魏の武将。曹操の妹を妻とした。夏侯惇と同族。袁紹との戦いで名を上げ、潼関では韓遂を敗退させた。漢中を守ったとき、劉備の部下、黄忠に討たれた。

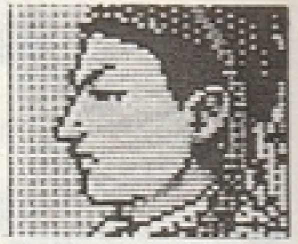
夏侯惇　元譲

三国・魏の武将。曹操のいとこ。呂布と戦って片目をなくし、以後「盲夏侯」と呼ばれた。五関を突破する関羽と一騎打ちするなど活躍、曹丕の時代に大将軍になった。

甘寧　興覇

三国・呉の武将。三国時代、最強をほこった呉水軍の先鋒をつとめた。赤壁前は、魏の水軍を2つ破り、苦肉の計を計って、黄蓋・闞沢と魏の蔡和・蔡仲をあざむいた。

関平



関羽の子。一族の関定の次男を関羽が養子にした。劉備の養子・劉封とともに活躍し、関羽と一緒に荊州を良く守ったが、呉・魏連合軍につかまり、父子ともに殺された。

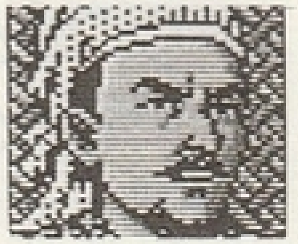
顔良

袁紹配下の武将。勇猛で、しばしば文醜とならび称されるが、偏屈だったという。白馬で、そのころ曹操軍に加わっていた関羽の青竜刀を浴び、一撃で討ちとられた。

魏延　文長

三国・蜀の武将。長沙の韓玄に仕えたが、劉備に攻められたとき、韓玄を殺して黄忠とともに劉備軍について漢中の太守になった。孔明の死後、楊儀と争って殺された。

姜維　伯約

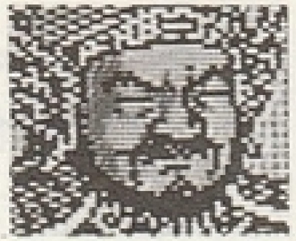


魏の武将、のち諸葛亮の信任を得て蜀についた。孔明の死後、司馬懿を相手に「死せる孔明生ける仲達を走らす」の大芝居を打ったが、劉禅が降伏したので魏に下った。

許褚　仲康

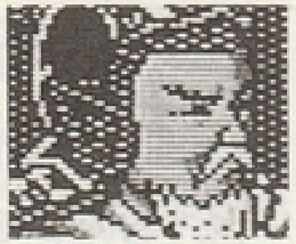
曹操の側近。はじめ、敵として典韋と戦ったが、ワナにかかって生けどられて以来、曹操の忠実な部下となった。赤壁に敗れ、にげる曹操の危機をたびたび救った。

紀霊



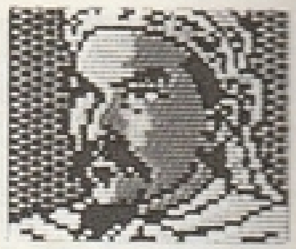
袁術軍の武将。袁術の命令で、沛城を守る劉備を攻撃したが、劉備の救援にかけつけた呂布の勇猛さにおそれをなし、兵を退けた。

厳顔



蜀の名将。老いても弓術に優れていた。蜀をねらう劉備の配下・張飛の攻撃を、守りに徹して良く防いだが、張飛のおびき出しにかかってつかまり、蜀軍の武将になった。

黄蓋　公覆

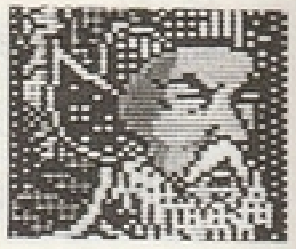


三国・呉の武将。孫堅の挙兵以来、孫策、孫権の3代に仕えた。赤壁では、苦肉の策を立てて周瑜らと曹操を火攻めにし、不利な呉軍を勝利に導いた最大の功労者になった。

公孫瓚　伯珪

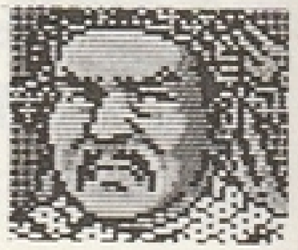
はじめ、遼西という郡の役人だったが、のち遊学した。劉備をおとうと弟子に持ち、ともに黄巾族を討った。北で独自の勢力を保ったが、袁紹と戦って負け一族とほろびた。

黄忠　漢升



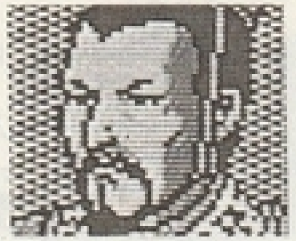
蜀の将軍。はじめ劉表の配下で長沙を守ったが劉備の荊州侵攻のとき配下になった。老いても活躍したので、中国では「老いてますますさかんな人」の代名詞になっている。

蔡瑁



荊州の豪族。劉表の荊州入りに協力し、以来婚姻関係を結んでさかんに劉表に取りいった。劉琮をあとつぎにするため劉琦を排斥、反対した劉備を暗殺しようとして失敗した。

諸葛瑾　子瑜

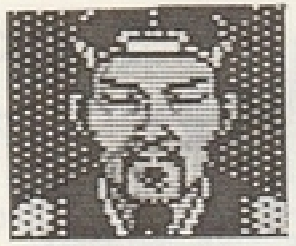


呉の幕僚。孔明の兄。孫権の使者などに活躍。呉・蜀の荊州分割講和会議では、諸葛兄弟が話をまとめた。2人は公式の場では会っても、兄弟としては会わなかったという。

徐晃　公明

曹操配下の部将。同じ配下の許褚と互角に戦って曹操に見こまれた。赤壁後、曹仁と江陵を守って追撃軍を防ぎ、樊城では機を見て関羽を攻め、結果、関羽をほろぼした。

徐庶　元直



劉備の幕僚、のち曹操に下った。武・学に優れ、劉備のためにたくみな戦略を立てたが、長坂の敗戦で母親を人質にとられ、泣く泣く曹操に投降、孔明を推薦して去った。

曹洪　子廉

曹操のいとこ。曹仁とともに仕えた魏の忠臣。董卓軍に敗れて負傷した曹操を助け、官渡の戦いでは、曹操が袁紹軍の兵糧庫を攻める間、本陣を良く守りとおした。

曹仁　子孝

曹操のいとこ。旗あげ以来、つねに曹操軍の先鋒をつとめた。赤壁後は江陵で呉・蜀の追撃を防ぎ、樊城を良く守ったが、孫権に攻められ樊・襄陽城を焼き、兵を退けた。

曹丕　子桓

曹操の次男。弟の曹植と争って太子になった。曹操の死後、魏王になると、「九品官人法」を制定、六朝貴族制度の基礎を築いた。父・曹操とともに文人としても名高い。

孫乾　公祐

三国・蜀の劉備の腹心。陶謙の推薦で劉備軍に加わった。反曹操軍を起こすと同盟の使者として袁紹のもとへ行き、また糜竺とともに劉備に荊州を治めさせる準備をした。

孫堅　文台

孫策・孫権の父。28歳で黄巾を討伐、長沙の太守になった。反董卓軍には袁術軍の部将として参加、洛陽に一番乗りして玉璽を手に入れた。荊州の劉表との戦いで戦死した。

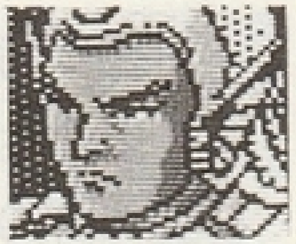
孫策　伯符

孫堅の子、孫権の兄。周瑜と親交を結んだ。父の死後、袁術についたが独自の勢力を築いて江東を治めた。官渡で曹操のスキをつき、実権をにぎろうとしたが暗殺された。

太史慈

揚州で劉繇に仕えたが、孫策にその武勇と人がらを見こまれ、孫策のために3日で3千の敗残兵を集めて部下になった。孫権の時代、合淝で魏の張遼に敗れて、憤死した。

趙雲　子龍



はじめ公孫瓚に仕え黄巾討伐に活躍、のち劉備に兄事した。長坂で、はぐれた劉禅と甘夫人を1騎で救いだし、漢中では偵察中、魏の本隊を相手にみごとな後退戦を演じた。

張松

益州・劉璋の謀臣。曹操に冷たくあしらわれ、劉備に心を寄せる。反劉璋派の法正・孟達と組んで劉備を蜀に入れようとするが、蜀乗っとり計画中に兄の密告で殺された。

張遼　文遠

三国・魏の名将。丁原・何進・董卓・呂布に従ったのち、曹操に仕えた。合肥で、たった800騎で10万の孫権軍を撃退、以来、張遼の名は「遼来々」と呉軍をおそれさせた。

張魯　公祺

当時流行した五斗米道の3代目教主。農民たちのユートピアを約30年にわたり守った。曹操の侵攻に際し、やむなく防戦したが、敗れて曹操の説得により魏の将軍になった。

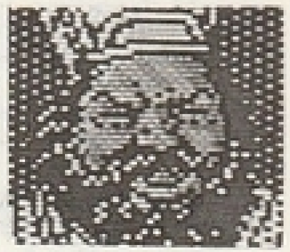
程昱

三国・魏の謀臣。荀彧とともに曹操に厚く信頼された。遠征に出る曹操の本領を良く守り、魏のもとを築いた。献帝をむかえるように進言し、また劉備を人一倍警戒した。

程普　徳謀

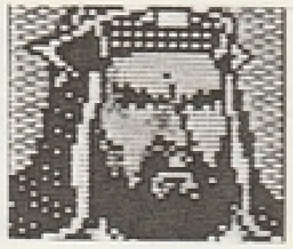
三国・呉の武将。諸将の最長老として敬われ、人材登用にも優れた才能をふるった。黄巾討伐で孫堅に従い、孫堅死後は孫策、孫権を良く補佐して呉軍をもり立てた。

董卓　仲穎



黄巾族を鎮圧後、宮廷内外の混乱に乗じて後漢王朝に打撃をあたえ、滅亡に追いやった。献帝を立てて洛陽を制圧、横暴の限りをつくしたが、最後は腹心の呂布に殺された。

馬謖　幼常

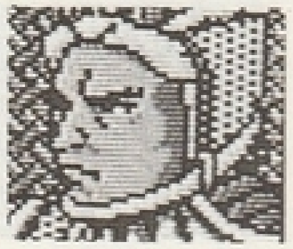


三国・蜀の武将。馬良の弟。劉備に従って蜀に入り、数々の要職を歴任した。街亭で魏の張郃と戦うが、孔明の指令を無視して敗れたため、孔明は「泣いて馬謖を斬」った。

馬岱

馬騰のおい、馬超のいとこ。曹操を暗殺しようとするが失敗、張魯をたよる。張魯のもとで馬超・龐徳らと劉備と戦うが、のち劉備に下った馬超と蜀の発展によく貢献した。

馬超　孟起



蜀の五虎将のひとり。暗殺をくわだてた罪で曹操に謀殺された馬騰が父。復讐のため曹操と戦うが、敗れて張魯をたよった。のち漢中を攻めた劉備に投降、蜀の将になった。

馬騰　寿成

馬超の父。涼州で独立勢力を保ち、西北一帯ににらみを利かせた。許都で2度、曹操暗殺計画に加わるがいずれも発覚し、曹操に謀殺された。残った馬騰が曹操に戦いをいどむ。

麋竺　子仲

三国・蜀の重臣。徐州の名家、大資産家。陶謙の命令で、劉備を徐州にむかえる使者として訪れて以来、呂布に攻められ本拠を失った劉備に、資金援助をするなど貢献した。

文醜

袁紹配下の武将。顔良とならび袁紹陣中にその人ありと知られた勇将。白馬で趙雲と戦って、ひけを取らなかったほど武勇に優れた。官渡で、曹操軍にいた関羽に討たれた。

龐統　士元

諸葛亮孔明とならぶ劉備の軍師。天下に伏龍（孔明)、鳳雛（龐統）ありといわれた。蜀を積極的に攻略したが、成都進撃の途中、雒城で流れ矢に当たって陣没した。

龐徳　令明

父・馬騰の復讐のため曹操と戦う馬超を助けたが、敗れて漢中の張魯をたよった。のち曹操が漢中に攻めこむと張魯を助けて良く戦うが、とらえられて曹操の部下になった。

孟獲

蜀の南方に一大勢力を持った異民族の酋長。劉禅の時代、蜀に対してさかんに反乱を起こしたが、諸葛亮の南征にあい、「七たびとらわれ七たび放った」末、孔明に心服した。

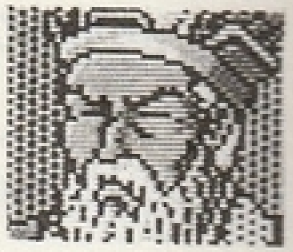
陸遜　伯言

呉の政治家。孫策のむすめを妻とした。山賊退治などに活躍、荊州ではたくみな戦略で関羽を討ち、呉に侵攻した劉備をも破った。孫権に重用されたが、のち信用を失った。

李儒

献帝の侍従長。生涯、董卓につき従った。董卓の命令で先帝の少帝に毒を飲めと強要、死にやった。反董卓軍が洛陽にせまると長安遷都を勧め、都じゅうの財産を暴いた。

劉焉　君郎



人民の心を良くつかみ、益州（初期の蜀）を治めた劉璋の父。霊帝の時代、益州の知事になり、張魯の母と親しかったので、張魯を役人に取りたてて漢中を攻めさせた。

劉琦

荊州を治めた劉表の長男。弟・劉琮を可愛がる劉表にうとまれ、江夏に脱出した。荊州が曹操に取られると劉備軍に合流、赤壁後に荊州の知事に収まるが、間もなく死んだ。

劉璋　季玉

父・劉焉の後をつぐ益州の知事。曹操の遠征におそれ劉備を蜀にむかえたが、逆に成都をねらわれ、人民に苦しみをあたえたくないと降伏。孫権の命で益州知事にもどった。

劉禅　公嗣

劉備の長男、蜀の2代目皇帝。幼名「阿斗」がのち、無能な人間をいう代名詞になったほどの暗愚で、諸葛亮の死後、宦官を信用して国政の腐敗を招き、蜀をほろぼした。

劉表　景升

大将軍可進について荊州知事になった。豪族を用いて安定した勢力を築き、知識人を多く集めた。たびたび好機をのがし、ついに荊州は劉琦をさしおいた劉琮の代で魏に下った。

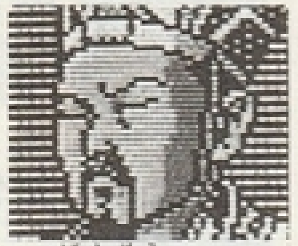
呂布　奉先

後漢末の英雄。弓・馬に優れた。主君丁原・董卓を殺し、劉備ら諸将のもとを転々とするがここでも裏切りをくり返す。最後は部下に見放され、曹操の手にかかって死んだ。

呂蒙　子明

呉の孫策・孫権に仕えた名将。15、6歳から従軍し、あるとき孫権に説かれて学問をして以来、文武両道の将になった。荊州では陸遜を用いて関羽を破るが、間もなく死んだ。

魯粛　子敬



呉の幕僚。周瑜と結び、孫権に推挙されて信頼を得た。曹操の南征に備え、劉備と同盟して大勝を収めるなど周瑜とともに活躍。周瑜の死後、荊州分割問題などに奔走した。

『三國志』関連年譜

西暦	三国の変遷
184	黄巾の乱が起こる。このころ劉備・関羽・張飛、桃園の義を結ぶ。
189	何進が宦官に斬られ、袁紹ら宦官2,000人をみな殺しにする。董卓が洛陽に入洛。
190	反董卓同盟軍が起こり、董卓長安に脱出。
192	王允、呂布と計って董卓を暗殺。孫策立つ
196	曹操、本拠に献帝をむかえ入れる。
200	曹操、官渡で袁紹を破る。18歳の孫権立つ
201	劉備、荊州劉表のもとで髀肉の嘆をかこつ
207	劉備、礼をもって諸葛亮を軍師にむかえる
208	曹操、荊州征伐をし、長坂に劉備を破るが孫権・劉備連合軍、赤壁で曹操に大勝する
209	劉備、荊州長官に。はじめて根拠地を得る
211	劉備、劉璋にむかえられて蜀に入る。
214	劉備、劉璋を降伏させ、成都に入城。

215	孫権と劉備、荊州を分割。曹操が漢中平定
216	曹操が魏王になり、劉備と漢中を争う。
219	劉備、漢中王となるが関羽は魏・呉の連合軍に討たれる。孫権の荊州支配が確立。
220	曹操死んで曹丕が魏国を建て、洛陽に遷都
221	劉備は成都で即位、蜀を建国。関羽の仇討ちに呉に侵攻するが、張飛も殺される。
222	劉備、夷陵で呉の陸遜に敗れる。孫権は魏から独立、三国鼎立時代が到来。
223	劉備が白帝城で病没、後事を孔明にたくす
227	孔明「出師の表」をたてまつり、魏に侵攻
229	孫権が帝位について建業（南京）に遷都。
231	孔明、魏と戦って司馬懿の持久戦に苦しむ
234	孔明、五丈原に病没。
249	司馬懿がクーデターを起こし、魏の実権をにぎって丞相になる。
263	劉禅が魏に投降、蜀がほろんで三国鼎立時代が終わりを告げる
265	司馬懿の孫・司馬炎が晋を建国。

索引

あ

秋・**34**
アニメ・**46**
一斉攻撃・**55**
移動(HEX画面)・**54**
移動(MAIN画面)・**37**
移動・攻撃方法の決め方・**55**
いなご・**35**
委任・解任・**23, 44**
イベント・**34〜35**
馬・**24,** 39
運勢・**33**
疫病・**35**
選べる君主・**9〜13**
贈り物・**43**
音・**46**

か

外交交渉・**42〜43**
開発・**41**
火計・**55**
かならず商人のいる国・**26,** 44
カリスマ・**33,** 42
河・湖・海HEX・**49**
機動力・48〜49, **54**
共同作戦・**43**
国データ・**22〜28**
君主・**23**
経験・**33**
軍資金・**23**
ゲーム・オーバー・**15**
ゲーム・スタート・**14**
ゲームの終了・**15**
ゲームの中断・15, **45**
現役武将・**27,** 38〜40, 42
洪水・25, **34,** 41
洪水確率・**25,** 41
コマンド一覧・21, **36〜37**
コマンド入力画面・**4,20**
婚姻・**43**
コントローラーの使い方(HEX画面)・**5〜7,** 55
コントローラーの使い方(MAIN画面)・**5〜7,** 21, 36
コンピュータどうしの戦い(HEX戦)・**18,** 46
コンピュータの性格・**18**
コンピュータの強さ・**18**

さ

再編成・**39**
在野武将・**28,** 38
散開・**54**
山岳地HEX・**49**
山地HEX・**49**
湿地HEX・**49**
シナリオ・**8〜13**
集結・**54**
ジョイ・スティック・**7**
条件の設定・**16〜19**
勝利条件(シナリオ)・**5, 9〜13**
勝利条件(戦闘)・**52**
城HEX・**49**
城の大きさ・**24**
人口・**27**
人材登用・**38〜40**
身体・**32**
水軍・**31,** 50
戦後処理・**52〜53**
戦争・**37**
戦闘・**51,** 54〜56
全兵士数・**27,** 39

た

大河のない国・25, **26**
待機・**56**
退却・**56**
太守・**23**
民忠誠度・**27,** 41
地形・**48**
地形(戦闘コマンド)・**56**
地図の切りかえ・6, **21**
忠誠度・**32,** 38, 41
知力・**32,** 41
通常移動・**54**
通常攻撃・**55**
データ画面・**48**
鉄・**25**
土地の価値・**25,** 41
取り引き(商人・鍛冶屋)・**44**

索引

な

何もしない・45
年齢・32
能力・17, 32〜33

は

春・34
反乱・35
姫・30, 43
表示時間・46
兵糧・24
兵糧借り・43
兵糧の配置・51
兵糧返済・43
武将捜索・41〜42
武将データ・28〜33, 40
武将の登用・38
武将の配置・50〜51
部隊表示・49
武力・33
兵士数・30, 37
兵士数の振りわけ方・40
兵士を鍛える・41
兵士をやとう・39
平地HEX・48
兵忠・30, 41
兵能力・31, 41
兵武装度・31, 44
HEX画面・5, 47
報告・56
北方の国・26, 38
施し（民・武将）・41

ま

マップ画面・4, 20
MAIN画面・4, 20

や

輸送・38
様子を見る・40

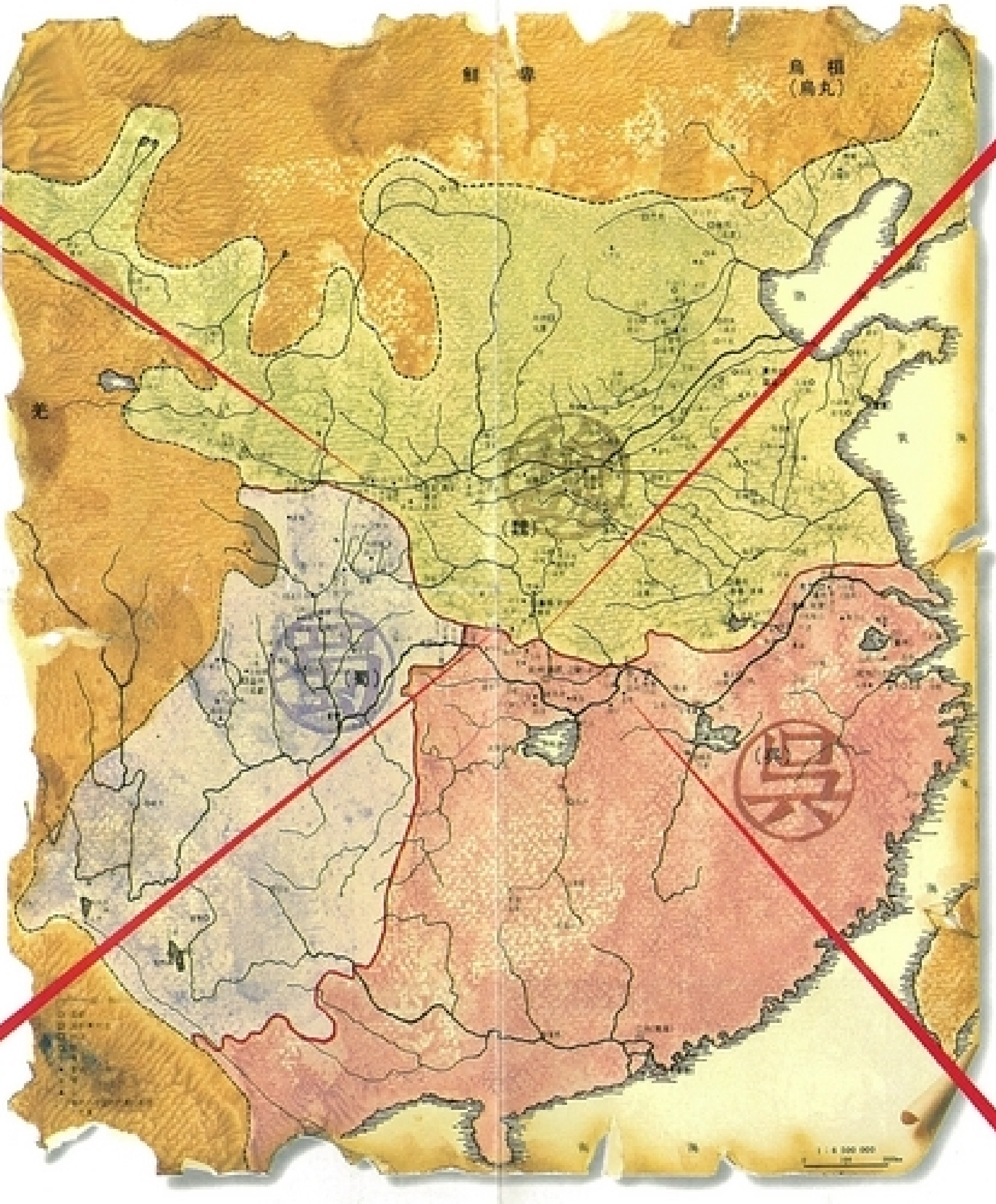
※「三國志」の題字は、日本でも数回にわたり個展を開いている中国の書家・徐伯清先生の筆によるもので、オリジナルは「志國三」と文字が右から配列されています。

©KOEI Co.,Ltd. 1988 FC20001

三國志

四大合戦

KOEI



五丈原の戦い

白帝城に劉備を失った孔明は、劉備の子漢帝劉禅を助けて蜀を率い、漢王朝の再興を目指して魏を攻めようとしていた。

この時、魏の軍師は司馬仲達であった。両雄の戦いは五丈原を舞台とし、孔明軍の即戦即決主義に対し、片や仲達は、持久戦法をとっている。策謀、計略のかぎりを尽くした戦いは長期に及び、ついに孔明は病いのため没した。この後、「死せる孔明、生ける仲達を走らす」の謀略が行われるのである。

〈勝利を収めた武将〉
司馬懿、夏侯楙、夏侯覇、夏侯威、韓徳、
郭淮、孫礼、司馬師、司馬昭

〈惜しくも破れた武将〉
劉禅、馬岱、諸葛亮、魏延、姜維、趙統、
趙広、楊儀、蔣琬、王平、廖化、費禕

夷陵の戦い

関羽が討たれた！

漢中王となった劉備は、悲報を受ける。荊州を守っていた関羽は、ひそかに結んでいた曹操・孫権同盟軍の挟み撃ちにあい、一子関平とともに斬られるのである。

劉備は、関羽の報復戦にはやり、皆の反対を押し切って呉に進軍した。皇帝らしからぬ態度であったが、仁を尊ぶ、ここが彼の長所であり、欠点ともいえる。初めは優勢であった蜀軍も、兵糧の全てを失うと敗色が濃くなり、劉備は白帝城に逃げ込んだ。

〈勝利を収めた武将〉
孫権、程普、甘寧、諸葛瑾、陸遜、趙咨、孫桓、
朱然、凌統、韓当、周泰、潘璋

〈惜しくも破れた武将〉
劉備、馬超、馬岱、糜竺、趙雲、伊籍、諸葛亮、
魏延、馬謖、黄忠、張苞、関興、張南、馬良

長坂橋の戦い

南征軍を率いた曹操は、荊州の劉琮を攻めた。破れた劉琮は劉備を頼っていくが、その数10万。しかし、劉備は「この領民たちは自分を慕ってついて来るのだ。民とともに死ぬならば、それもまた本望」と言い、彼らを先に逃げさせた。劉備は情の人なのである。

負けに負けて、あっという間に曹操軍に追いつかれた場所は長坂。殿軍をつとめた張飛はただ一騎、長坂橋の中央に立ち、得意の蛇矛をふるって曹操軍を何万騎も蹴散らした。

〈勝利を収めた武将〉
曹操、夏侯惇、夏侯淵、曹仁、曹洪、荀彧、程昱、
蔡瑁、賈詡、許褚、徐晃、張遼、郭嘉、徐庶

〈惜しくも破れた武将〉
劉備、関羽、張飛、孫乾、関平、糜竺、趙雲、
伊籍、諸葛亮、魏延

赤壁の戦い

劉備・孫権の連合軍は、ともに曹操軍を破ろうとしていた。長江（揚子江）、赤壁での火攻めしか方法はない。孔明と共謀して龐統は曹操に「連環の計」をささやき、一方、呉の周瑜は曹操の「埋伏の毒」を見破って「苦肉の計」をもって、敵をあざむいた。

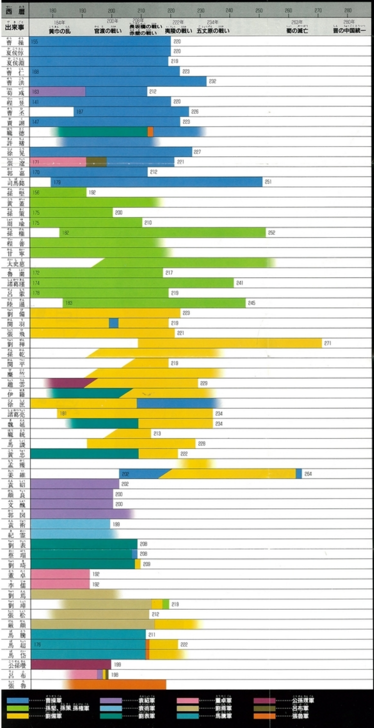
決戦の日は来た！

東南の風の吹く日、あたかもひとつの陸のようになった曹操の船団に、降伏を装った連合軍の船は火矢を放った。たちまち曹操軍は火のかたまりと化して、曹操は命からがら逃げ落ちる。

〈勝利を収めた武将〉
劉備、黄蓋、周瑜、孫権、程普、関羽、張飛、
孫乾、関平、劉琦、甘寧、糜竺、趙雲、太史慈、
魯粛、諸葛瑾、呂蒙、陸遜、伊籍、諸葛亮、
魏延、龐統、凌統、馬良

〈惜しくも破れた武将〉
曹操、夏侯惇、夏侯淵、曹仁、曹洪、荀彧、
程昱、賈詡、許褚、徐晃、張遼

武将相関図



登場武将

KOEI
© 1988 KOEI CO.,LTD. 002 MADE IN JAPAN KOE-IS